

Épicurien Voldaren

Créature : vampire

Quand I'Épicurien Voldaren arrive, il inflige 1
blessure à chaque adversaire. Créez un jeton Sang.
(C'est un artefact avec « {1}, {T}, défaussez-vous
d'une carte, sacrifiez cet artefact : Piochez une
carte. »)

Guérillero téméraire	{2}{R}	Guérillero téméraire	{2}{R}
Créature : gobelin et guerrier et allié	U	Créature : gobelin et guerrie	
Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer co	•	1	ouvez lancer ce sort pour son
coût de déferlement si vous ou un équiple autre sort ce tour-ci.)	r avez lance un	autre sort ce tour-ci.)	ou un équipier avez lancé un
Célérité		Célérité	
Quand le Guérillero téméraire arrive sur le	•	Quand le Guérillero témérai	•
bataille, si son coût de déferlement a été p créatures que vous contrôlez gagnent +1/-	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		rlement a été payé, les autres z gagnent +1/+0 et acquièrent
la célérité jusqu'à la fin du tour.	FO et acquierent	la célérité jusqu'à la f	
, , , ,			
	2/1		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

_		
	Guérillero téméraire	{2}{R}
	Créature : gobelin et guerrier et allié	U
	Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort por coût de déferlement si vous ou un équipier avez lar	
	autre sort ce tour-ci.) Célérité	
	Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ of	de
	bataille, si son coût de déferlement a été payé, les	
	créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acq la célérité jusqu' à la fin du tour.	uièrent
	Г	0/4
	Maria da Outa d	2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guérillero téméraire	{2}{R}
Créature : gobelin et guerrier et allié	U
Déferlement {1}{R} (Vous pouvez lancer ce sort p	
coût de déferlement si vous ou un équipier avez l autre sort ce tour-ci.)	ancé un
Célérité	
Quand le Guérillero téméraire arrive sur le champ bataille, si son coût de déferlement a été payé, le	
créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et a	
la célérité jusqu'à la fin du tour.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevalière errante d'Éos	{4}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Convocation	
Quand la Chevalière errante d'Éos arriv champ de bataille, regardez les six cartes du d	
votre bibliothèque. Vous pouvez révéler jusqu	
cartes de créature avec une valeur de mana ir	nférieure ou
égale à X parmi elles, X étant le nombre de cr	
ont convoqué la Chevalière errante d'É	
cartes révélées dans votre main, puis mélange	3Z.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière errante d'Éos

Créature : humain et chevalier

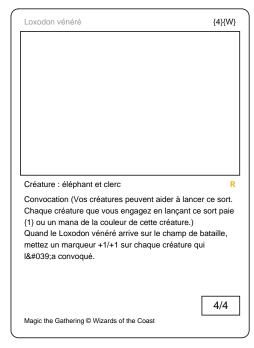
 ${4}{W}$ 

4/4

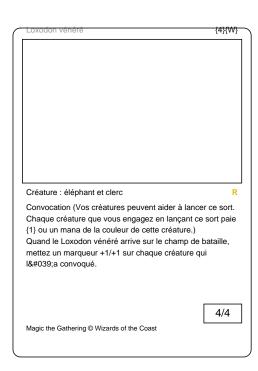
Inspectrice de Thraben	{W}		(	Inspectrice de Thraben	{W}
Créature : humain et soldat	С			Créature : humain et soldat	С
Quand I'Inspectrice de Thraben arrive sur le ch de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C' un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez carte. »)	;est			Quand I'Inspectrice de Thraben arrive sur le de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C&#( un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Pioch carte. »)	039;est
	1/2				1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	•

Inspectrice de Thraben	{W
Créature : humain et soldat	C
Quand I'Inspectrice de Thraben a de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Ir un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artel carte. »)	ndice. C'est
carte. ")	
	1/2

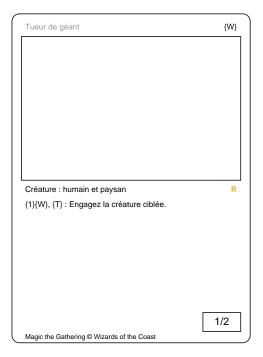
Inspectrice de Thraben	{W}
Créature : humain et soldat	С
Quand I'Inspectrice de Thraben arrive de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : carte. »)	. C'est
	1/2

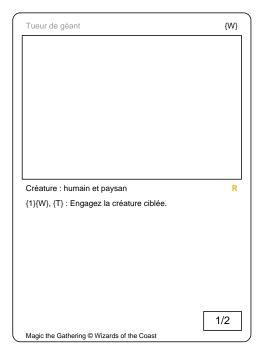


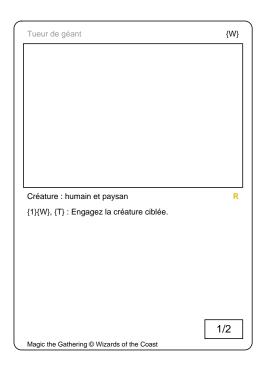
Loxodon vénéré	{4}{W}
Créature : éléphant et clerc	R
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lan	cer ce sort.
Chaque créature que vous engagez en lançant	
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.)Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ d	
mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature	
I'a convoqué.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

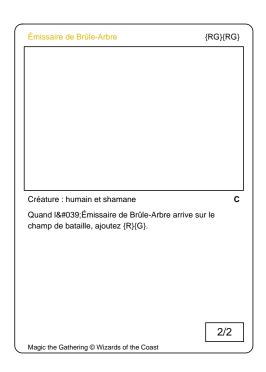


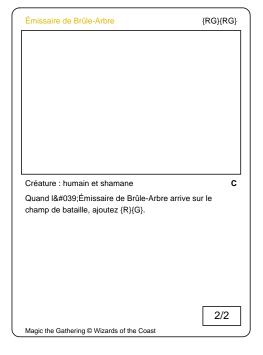
Loxodon vénéré	<del>(4){W}</del>
Créature : éléphant et clerc	R
Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce Chaque créature que vous engagez en lançant ce sor {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)	t paie
Quand le Loxodon vénéré arrive sur le champ de bata mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui l'a convoqué.	ılle,
Г	4/4
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	77 -











Émissaire de Brûle-Arbre	{RG}{RG}
Créature : humain et shamane	С
Quand I'Émissaire de Brûle-Arl	bre arrive sur le
champ de bataille, ajoutez {R}{G}.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Émissaire de Brûle-Arbre

(RG){RG}

Créature : humain et shamane
C
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

Familier du juge

Créature : oiseau

Vol
Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort
d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son
contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge	{WU}	Amitié interdite {1}	{R}
Créature : oiseau	U	Rituel	С
Vol		Créez un jeton de créature 1/1 rouge Dinosaure avec la	
Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort	_	célérité et un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.	
d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que so contrôleur ne paie {1}.	1	Suidal.	
Г	1/1		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/ 1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Amitié interdite	{1}{R}
Rituel	C
Créez un jeton de créature 1/1 rouge Dinosaure avec célérité et un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.	

Amitié interdite	{1}{R}
Rituel	С
Créez un jeton de créature 1/1 rouge Dinosaure avec célérité et un jeton de créature 1/1 blanche Humain e Soldat.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Amitié interdite	{1}{R}	_	Démolition jubilatoire	{R}
Rituel	С		Rituel	U
Créez un jeton de créature 1/1 rouge Dinosaure ave célérité et un jeton de créature 1/1 blanche Humain Soldat.			Détruisez un artefact ciblé. Si vous contrôliez cet artefac créez trois jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin.	t,
Soldat.			Gobelli.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Démolition jubilatoire	{R}
Rituel	U
Détruisez un artefact ciblé. Si vous contrôliez cet artefa créez trois jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et	ct,
Gobelin.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Démolition jubilatoire	{R}
Rituel	U
Détruisez un artefact ciblé. Si vous contrôliez cet artefacréez trois jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin.	act,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Démolition jubilatoire	(R)	Château Braisereth
Rituel	U	Terrain R
Détruisez un artefact ciblé. Si vous contrôliez cet artefact créez trois jetons de créature 1/1 rouge Phyrexian et Gobelin.		Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.  {T}: Ajoutez {R}.  {}{R}{R}, (T): Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Château Braisereth		Confluence de mana

Château Braisereth	
Terrain	R
Le Château Braisereth arrive sur le champ de bataille	
engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne.	
{T} : Ajoutez {R}.	
$\{1\}\{R\}\{R\},\ \{T\}:$ Les créatures que vous contrôlez gagnent	
+1/+0 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Confluence de mana	
		_
	Terrain	M
	$\{T\}$ , payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_		

Confluence de mana		Fonderie sacrée
Terrain M		Terrain: montagne et plaine
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.		Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fonderie sacrée		Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine R		Terrain : montagne et plaine R
Terrain : montagne et plaine  R  Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points		Terrain : montagne et plaine  Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	_	
Fonderie sacrée		Forge de campagne
Terrain : montagne et plaine		Terrain R
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{T}: Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.</li></ul>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
maga and a control of the details		
Forge de campagne		Forge de campagne

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.

Forge de campagne
Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {C}.

`	\	
Forge de campagne		Montagne
Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {R} ou {W}. Ce terrain vous inflige 1 blessure.		Terrain de base : montagne C & De la comp; amp; amp; lt; center & De la comp; amp; amp; lt; center & De la comp; amp; amp; amp; amp; quot; align=& De la comp; amp; amp; quot; center & De la comp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	) (	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Halliers à I'Orée des Rasoirs		Montagne

Terrain

 $\{T\}$ : Ajoutez  $\{G\}$  ou  $\{W\}$ .

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Halliers à I'Orée des Rasoirs arrivent sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

Terrain de base : montagne

p;amp;amp;gt;

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
Montagne		Point de vue exaltant
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; lt; center& Amp; amp; amp; amp; amp; amp; mp; amp; mp; mp; mp; amp; a		Terrain R  Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  {T}: Ajoutez {R} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Point de vue exaltant		Point de vue exaltant

Terrain

Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

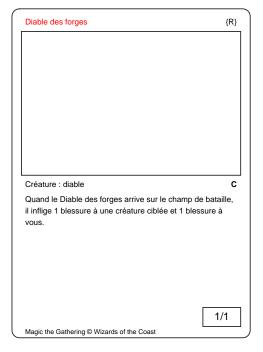
{T}: Ajoutez {R} ou {W}.

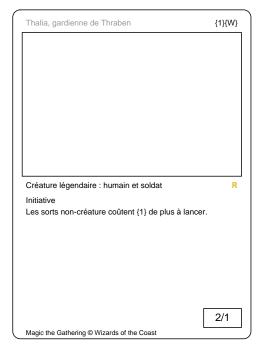
Terrain	R	
Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  {T}: Ajoutez {R} ou {W}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		,

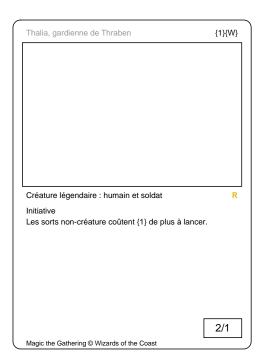
Point de vue exaltant		Diable des forges	{R}
Terrain R		Créature : diable	С
Le Point de vue exaltant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.  {T}: Ajoutez {R} ou {W}.		Quand le Diable des forges arrive sur le champ de bate il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure vous.	
Magic the Gathering <sup>®</sup> Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1
magic the Gathering wizards of the Coast	)	Magic the Gathering & Wizards Of the Coast	

ĺ.	Diable des forges	{R}
	Créature : diable	С
	Quand le Diable des forges arrive sur le champ de bata il inflige 1 blessure à une créature ciblée et 1 blessure à vous.	
	_	
	1.	/1
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Diable des forges	{R}
Créature : diable	С
Quand le Diable des forges arrive sur le chail inflige 1 blessure à une créature ciblée et vous.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Thalia, gardienne de Thraben

Créature légendaire : humain et soldat
Initiative
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
Créature légendaire : humain et soldat		
	Créature légendaire : humain et soldat	R
Initiative		
Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer.	Les sorts non-créature coûtent $\{1\}$ de plus à lancer.	
2/1	Г	2/1

Invasion de Gobakhan	{1}{W}
Bataille : siège	R
(Au moment où un siège arrive sur le c	champ de bataille,
choisissez un adversaire pour le protég	ger. Vous et les
autres pouvez I'attaquer. Quand	d il est vaincu,
exilez-le, puis lancez-le transformé.)	aurice accurle abanen
Quand I'Invasion de Gobakhan de bataille, regardez la main d'u	
Vous pouvez en exiler une carte non-te	
carte reste exilée, son propriétaire peu	
lancé de cette manière coûte {2} de plu	,
	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Invasion de Gobakhan	{1}{W}
	-
Bataille : siège	R
(Au moment où un siège arrive sur le champ de b	ataille,
choisissez un adversaire pour le protéger. Vous e	et les
autres pouvez I'attaquer. Quand il est vaine	cu,
exilez-le, puis lancez-le transformé.)	
Quand I'Invasion de Gobakhan arrive sur le	
de bataille, regardez la main d'un adversai	
Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Tan	•
carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. Unancé de cette manière coûte {2} de plus à lancer	
rance de cette manière coute (2) de plus à lancer	
	2/
	3/

Invasion de Gobakhan	{1}{W}	Volée déchiqueteuse	{R}
Bataille : siège	R	Éphémère	U
(Au moment où un siège arrive sur le champ de choisissez un adversaire pour le protéger. Vous autres pouvez l'attaquer. Quand il est vait exilez-le, puis lancez-le transformé.) Quand l'Invasion de Gobakhan arrive sur de bataille, regardez la main d'un adversa Vous pouvez en exiler une carte non-terrain. Ta carte reste exilée, son propriétaire peut la jouer. lancé de cette manière coûte {2} de plus à lance	et les ncu, le champ aire ciblé. nt que cette Un sort	Ce sort ne peut pas être contrecarré. La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une cré blanche ou bleue ciblée.	ature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Volée déchiqueteuse	{R}
Éphémère	U
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créat blanche ou bleue ciblée.	ture
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Volée déchiqueteuse	{R}
,	
Éphémère	U
Ce sort ne peut pas être contrecarré. La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessur blanche ou bleue ciblée.	es à une créature

voiee decniqueteuse	{K}			Autorite des consuls
			L	
Éphémère	U			Enchantement
Ce sort ne peut pas être contrecarré.  La Volée déchiqueteuse inflige 4 blessures à une créatu blanche ou bleue ciblée.	re			Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées. À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle arrive, vous gagnez 1 point de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité des consuls	{W}
Enchantement	R
Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent engagées.	
À chaque fois qu'une créature qu'un	
adversaire contrôle arrive, vous gagnez 1 point de vie.	

{W}